



Deutsche Elektronik Dart Sport Vereinigung e.V.

Spielordnung der DEDSV e.V.

Allgemeiner Teil

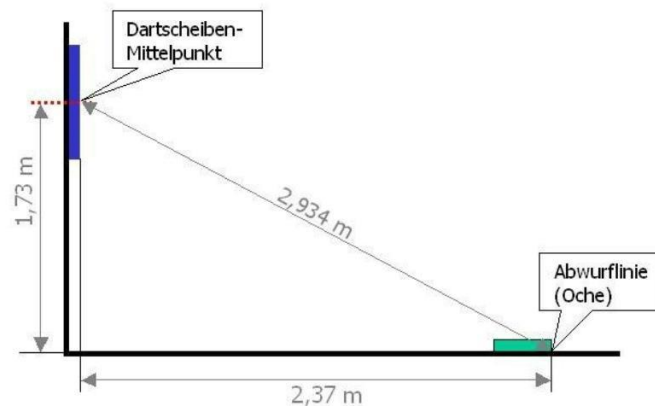
1 Allgemeine Informationen

Zulassung von Lokalen

Lokale, die zum Spielbetrieb der DEDSV e.V. zugelassen werden wollen, müssen über einen ausreichenden Aufenthalts/Spielbereich für Mannschaften und Spieler und über ordnungsgemäß einstellbare Dartautomaten verfügen. Wenn Zweifel über die ordnungsgemäße Durchführung eines Liga/Pokalspielbetriebs bestehen, kann das Lokal oder das Spiel mit Auflagen versehen werden. Über die Zulassung/Auflagen des Lokals entscheidet die Vorstandschaft.

1.2 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.2.1 Für den Spielbetrieb der DEDSV e.V. sind alle handelsüblichen Dartautomaten, außer Bullshooter (American Dart), zugelassen. Löwendartgeräte müssen mit einer 40W Reflektorglühlampe ausgestattet sein. Bei Quattroautomaten muss die Quattrooption während des Liga/Pokalspiels abgeschaltet sein.
- 1.2.2 Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 237cm zum Board parallel, sicher, fest und deutlich gekennzeichnet am Boden angebracht sein. Der Spielbereich muss von der Abwurfline nach hinten mindestens 60cm Freiraum haben. Die Spieler und Gäste sind ohne Aufforderung angehalten den Sichtbereich des am Bord stehenden Spielers zu verlassen.
- 1.2.3 Das Dartboard muss sich in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis zur Mitte des Bull Eye befinden. Abweichungen von +/- 1 cm sind zulässig. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° Grad bestehen. Daher ist eine Messung der Diagonale-Bull Eye zur Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 173cm des Bull Eye ergibt sich ein Diagonalmaß von 293cm zur Abwurfline. Im Zweifel (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die im Lokal aufgestellte Dartautomaten müssen einen Mindestabstand von 40 cm zu baulichen Einrichtungen und Zwischenräumen zu weiteren Dartautomaten aufweisen. Dies gilt auch für die Abwurfline. Wird dieser Abstand unterschritten, darf nur nach Einverständnis mit der gegnerischen Mannschaft auf zwei Dartautomaten gespielt werden.



- 1.2.4 Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Sobald der erste Dart in einem Liga/Pokalspiel geworfen wurde, gelten alle Spielverhältnisse als anerkannt.
- 1.2.5 Der Dartautomat darf bei Liga/Pokalspielen keine Rundenbegrenzung haben, jedes Leg darf nur 0,50 € kosten.

1.3 Zulassung der Darts

Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllen. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein. Das Maximalgewicht beträgt 20g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet). Magnetik-Darts sind nicht zugelassen. Mini-Dart's (sog. Bienen) sind nicht zugelassen.

1.4 Ligazusammenstellung

1.4.1 Die Ligazusammenstellung legt die Vorstandschaft fest.

1.4.2 Neu angemeldete Mannschaften und Spieler werden in Absprache mit der Vorstandschaft in eine Liga eingestuft. **Komplette Teams mit höherem Ligastatus dürfen nicht in eine niedrigere Ligaklasse wechseln.** Es darf maximal 1 Spieler mit einem höheren Ligastatus in eine Mannschaft mit tieferen Liga-Status wechseln. (max. 1 Ligastufe tiefer, Grundlage ist die von ihnen gespielte Ligaklasse C,B,Ausw.)
Wenn ein Spieler in mehreren Mannschaften spielt (Verbandsübergreifend) gilt immer der höhere Ligastatus.

1.5 Zulassung von Mannschaften

1.5.1 Für den Liga/Pokalspielbetrieb sind alle Mannschaften mit mindestens vier Spielern zugelassen, die ordnungsgemäß, schriftlich gemeldet sind und diese die Mitgliedsbeiträge für die laufende Saison entrichtet haben und für die die Wirt/Aufsteller/ Mannschaft die Startgebühren, bezahlt haben.

1.5.2 Die Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn sie

- vollständig ausgefüllt
- von allen Spielern unterschrieben ist
- von Wirt und Aufsteller unterschrieben und mit Stempel versehen ist

1.5.3 Bei allen offiziellen Mannschaftsspielen der DEDSV e.V. müssen alle Spieler der gemeldeten Mannschaft eine in Farbe und Schnitt einheitliche Oberbekleidung nach aussen hin sichtbar tragen, Ausnahme: die Ersatzspieler, müssen erst bei ihrer Einwechslung die Oberbekleidung tragen, (Neu Mannschaften, spätestens in der Rückrunde der laufenden Saison) Auf der einheitlichen Oberbekleidung muss das Logo der DEDSV e.V. fest aufgenäht, aufgebügelt oder gedruckt sein, der Name der Mannschaft, und ggf. das Logo der Mannschaft. Ein gedrucktes Logo bedarf der schriftlichen Genehmigung der Vorstandschaft und muss mind. 7cm Durchmesser haben. Auf schriftlichen Antrag kann die Vorstandschaft eine Ausnahmegenehmigung auf die einheitliche Oberbekleidung erteilen.

1.5.4 Wirte, Aufsteller oder Mannschaften erhalten nach Eingang der schriftlichen Anmeldung zum Spielbetrieb eine Rechnung über die Startgebühren der jeweiligen Liga. Die Rechnung ist zahlbar innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Rechnung durch Überweisung auf das Konto der DEDSV e.V. und ohne Abzug.

1.6 Spielerqualifikation

1.6.1 Die Spielberechtigung für die laufende Saison muss mit der Mannschaftskarteikarte der Sektion (od. einem Spielerpass wenn vorhanden) nachgewiesen werden.

1.6.2 Spieler dürfen nur für eine Mannschaft im Liga/Pokalspielbetrieb spielen. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft innerhalb der DEDSV e.V. oder unter falscher Angabe seines Ligastatus anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Die Vorstandschaft wird den Ligastatus eines Spielers verbandsübergreifend prüfen und festlegen. Hierbei gilt: Disqualifizierte, ausgeschiedene Spieler oder aufgelöste Mannschaften behalten ihren Status. Der Spieler/Ligastatus verfällt wenn der Spieler mindestens 1Jahr nicht aktiv gedartet hat, das heißt er darf nicht aktiv in einem anderem Verband, Wilde Liga oder einem Verein mit Liga-Spielbetrieb gespielt haben.

1.6.3 Bei einem Mannschaftswechsel während der laufenden Saison, ist dies eine Woche vor dem Spiel an dem das Mitglied spielen soll, Ordnungsgemäß schriftlich beim Sportwart zu melden und dabei darf der Spieler maximal eine Ligaklasse tiefer wechseln. **AUSNAHME:** Der Spieler hat sich zu Saisonbeginn bereits schon eine Liga tiefer gemeldet.

Bei einem Wechsel sind die Auflagen der Mannschaft und der Status einzelner Spieler und der Liga zu beachten, in die der Spieler wechseln will. Ein Mannschaftswechsel ist nur einmal in der laufenden Saison möglich (ausgenommen begründete Härtefälle). Ein Mannschaftswechsel in die D- Liga ist nur bei sportlichem Abstieg der Mannschaft zulässig. Entscheidung durch die Vorstandschaft.

- 1.6.4** Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht, erhält diese Mannschaft und seine Spieler den nächst höheren Spieler/Ligastatus.
- 1.6.5** Spielernachmeldungen in der laufende Saison sind jederzeit möglich. Spielberechtigt ist dieser nach erfolgreicher Anmeldung beim Sportwart, nach Erhalt der Spielernummer. Der Spieler muss mind. eine Woche vor dem Liga/Pokalspiel an dem er spielen soll ordnungsgemäß gemeldet und der Mitgliedsbeitrag auf dem Konto der DEDSV e.V. eingegangen sein. In dem Zeitraum der letzten drei Spieltage einer Ligasaison ist eine Spielernachmeldung oder Mannschaftswechsel nicht möglich Liga und Pokalspielbetrieb sind getrennt von einander zu behandeln.
- 1.6.6** Spieler, welche unter einem anderen Dachverband oder einer „wilden Liga“ spielen, können auch die Spielberechtigung der DEDSV e.V. erwerben. Siehe auch Punkt 1.6.2
- 1.6.7** Wenn Spieler eine Mannschaft verlassen, ist das vom Mannschaftsführer, umgehend schriftlich der Sektionsleitung und dem Sportwart mitzuteilen, und eine neue Mannschaftskartei vom Sportwart anzufordern.

1.7 Mannschaftsführer, Kapitän

Jede Mannschaft muss einen Kapitän und einen Stellvertreter unter Angabe der persönlichen Daten benennen, Telefon-Handynummer, Adresse. Kapitän und Stellvertreter sollten eine E-Mail Adresse haben. Sie sind die offizielle Vertreter und einzigen Ansprechpartner Ihrer Mannschaft. Sie vertreten die Mannschaft bei allen Fragen zum Liga/Pokalspielbetrieb und sind für die Einhaltung der Liga/Pokalspielordnung durch jeden ihrer Spieler verantwortlich.

2 Termine

2.1 Spieltermine und Spielverlegungen

Eine Spielwoche beginnt an einem Montag und endet an einem Sonntag. Regelspieltag ist Samstag 20 Uhr der Spielwoche. Die jeweiligen Spielwochen aus dem Spielplan sind verbindlich. Spiele dürfen grundsätzlich nur vorverlegt werden (ausgenommen Härtefälle)

2.2 Verlegungen

2.1 Ein Liga/Pokalspiel ist zu verlegen, wenn: Ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft auf einem DEDSV e.V. Turnier; Ranking oder internationalen Turnier (**auch Steel Dart**) teilnehmen. Auf Verlangen ist die Teilnahme durch die Turnierleitung bestätigen zu lassen. Die Teilnahme an einem derartigen Ranking ist mindestens 14 Tage vor dem Turniertermin bekannt zu geben. Des Weiteren kann ein Spiel verlegt werden wenn eine Mannschaft aufgrund von Arbeit, Krankheit oder sonstiger wichtiger Gründe nicht mehr mit vier Spielern antreten kann

2.2.2 Auf schriftlichen Antrag kann der Sportwart ein Liga/Pokalspiel verlegen, wenn begründete Ausnahmefälle angeführt werden, die nicht unter Punkt 2.1 aufgeführt sind. Der Antrag auf Spielverlegung muss mind. 3 Tage vor Spielverlegungstermin eingereicht werden. In Fällen von höherer Gewalt oder plötzlicher unerwarteter Ereignisse muss die Vorstandschaft durch die betroffene Mannschaft verständigt werden, nur die Vorstandschaft kann ein Liga/ Pokalspiel kurzfristig absagen oder verlegen.

Ein verlegtes oder abgesagtes Spiel ist nachzuholen:

Hinrunde: bis Ende der Hinrunde

Rückrunde: 3 Spieltage vor Beendigung der Saison

Pokalrunde: vor dem nächsten Spieltag

2.3 Nichtantritt:

2.3.1 Tritt eine Mannschaft nicht an so hat sie das Spiel ,0: 3 Punkte, 0:18 Spiele und 0:36 Sätze verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Entscheidung durch die Vortsandschaft. Bei einem Nichtantritt werden der Mannschaft 25€ des Sportförderpreises abgezogen und diese dem gegnerischem Wirt zur Verfügung gestellt. Beim zweiten Nichtantritt werden der Mannschaft wiederum 25€ vom Sportförderpreis abgezogen, tritt sie das dritten Mal nicht an, wird sie von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste/Einzelrangliste herausgerechnet. In den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison wird ein Nichtantritt mit zusätzlich, jeweils 3 Punkte Abzug geahndet.

2.3.2 Jede Mannschaft muss vor Saisonbeginn (z.B. Kapitänsversammlung) bekannt geben ob sie an der Pokalrunde teilnimmt oder nicht, während der Pokalrunde werden nicht angetretene Spiele auch mit 25€ pro Spiel geahndet.

3 Spielbetrieb

3.1 Teilnahme am Spielbetrieb

- 3.1.1** Die Teilnahme am Liga/Pokalspielbetrieb erfordert von allen mittelbar und unmittelbar beteiligten und unbeteiligten Personen die gegenseitige Rücksichtnahme und sportlich fairen Umgang miteinander, damit der Spielbetrieb reibungslos funktioniert. Vor, während und nach dem Liga/Pokalspiel darf keine Mannschaft oder Spieler mehr als unvermeidbar behindert, gestört, belästigt oder geschädigt werden.
- 3.1.2** Sofern kein Spielbeobachter das Liga/Pokalspiel leitet, sind die Mannschaftsführer angehalten sich um einen ungehinderten, störungsfreien Liga/Pokalspielbetrieb zu bemühen. Ist dies nicht möglich oder ist das Liga/Pokalspiel erheblich behindert oder gestört, ist das Spiel zu unterbrechen und unverzüglich eine Entscheidung durch den Sportwart herbeizuführen. Das Spiel ist unter Protest zu melden.
- 3.1.3** Einzelfälle, die den Spielbetrieb nicht erheblich (nicht Spiel entscheidend) behindern oder stören, können durch die Mannschaftsführer gütlich geeinigt werden. Betroffene Spieler haben das Recht durch schriftlichen Antrag an die Sektionsleitung die Entscheidung der Mannschaftsführer prüfen zu lassen und eine Ahndung der Vorfälle zu erwirken. Der Antrag muss innerhalb von 3 Werktagen nach dem Liga/Pokalspiel dem Sportwart schriftlich begründet vorliegen.

3.2 Spielerbeobachter

Spielerbeobachter haben die Befugnis Zwischenfälle sofort zu ahnden indem sie Spieler oder Mannschaften verwarren, Legs oder Spiele als verloren werten oder Spieler im Wiederholungsfall für das laufende Liga/Pokalspiel zu sperren. Spielerbeobachterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen und am Spieltag nicht anfechtbar. Die Spielerbeobachter werden liganeutral eingesetzt.

Jede Mannschaft hat das Recht innerhalb von 3 Werktagen nach dem Liga/Pokalspiel bei der Vorstandschaft schriftlich und begründet Einspruch gegen die Spielerbeobachter Entscheidung einzulegen.

3.3 Spielberichtsbögen

- 3.3.1** Vor Beginn des Liga/Pokalspiels ist der Spielberichtsbogen vollständig auszufüllen: Vorname; Nachname und Passnummer. Während eines Liga/Pokalspiel sind die Spielergebnisse ausschließlich in die für die laufende Saison gültigen und ausgeteilten Spielberichtsbögen **leserlich und vollständig** einzutragen. (**Wichtig wegen Sponsoren und Werbung**) Alte Spielberichtsbögen werden nicht anerkannt und als verloren gewertet. Die Spielberichtsbögen werden grundsätzlich von dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft oder einem von ihm Beauftragten geführt. Für die pünktliche Einsendung des Spielberichtes trägt der Kapitän der Heimmannschaft die Verantwortung. Für evtl. Fehlwertungen wird keine Haftung übernommen. Es soll gemäß dem Spielberichtsbogen gespielt werden. Müssen Spiele aus dringenden Gründen vorgezogen werden, so ist dies in Absprache der Mannschaftsführer zulässig. Pokalspiele werden nicht in der Wertung des laufenden Ligabetriebs berücksichtigt. Die Pokalrunde ist ein eigenständiges Event mit eigener Wertung.
- 3.3.2** Sind beantragte Spielerbeobachter bei einem Ligaspiel anwesend um das Spiel zu leiten, so sind ihnen die Spielerpässe (Mannschaftspässe) und die beabsichtigte Mannschaftsaufstellung unaufgefordert vorzulegen. Der Spielerbeobachter übernimmt die Eintragung und Führung des Spielberichtsbogen.
- 3.3.3** Nach Beendigung des Liga/Pokalspiels ist der Spielberichtsbogen von beiden Mannschaftsführern zu unterzeichnen und bis spätestens Mittwoch nach Ende der Spielwoche von der Heimmannschaft an den Sportwart per Whats App, Mail, Fax oder Post zu senden (nicht hinterlegt und nicht über zweit oder dritt Personen weiterleiten). Bei Versendung des Spielberichts bogens per Post, gilt das Datum des Poststempels. Die Kopien der Spielberichtsbögen sind bis zum Saisonende aufzubewahren.

4 Spiel

4.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga Klassen

Gespielt wird in den Ligen nach den festgelegten Disziplinen, Jeder gegen Jeden, gemäß Spielberichtsbo- gen, oder nach Festlegung der Sektionsleitung.

Die Doppel werden am Schluss gespielt (außer beide Teamkapitäne einigen sich auf einen anderen Zeitpunkt. (Wenn beide keine gütliche Einigung finden werden sie zum Schluss gespielt!!!))

Liga	Modus	Gewinnsätze
D - Liga	301 Single out	Best of three
C - Liga	501 Master out	Best of three
B - Liga	501 Master out	Best of three
A - Liga	501 Double out	Best of three

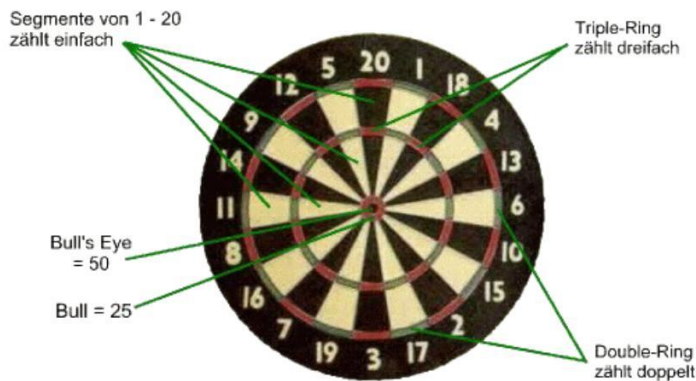
4.2 Wertung bei Ligaspielen:

Gewonnenes Match: 3:0 Punkte , Unentschieden: 1 Punkt je Team,

Alle Begegnungen: „ Best of three “

4.3 Begriffserklärung

Dartscheibe



S.O.: Single out (es zählt die einfache Zahl zum Ausmachen)

M.O: Master out (der äußere und der mittlere Ring sowie das mittlere Bull zählen)

D.O: Double out (der äußere Ring und das mittlere Bull zählen)

LEG: ist ein Satz in einer Spielpaarung

Ab der C-Liga, muss wenn vorhanden auf 2 Dartautomaten gespielt werden. Für Lokale mit nur einem Automaten gelten die Auflagen der Sektion. (bei 2 Automaten dürfen keine Ligaspiele gleichzeitig stattfinden.)

Wirte, Aufsteller und Mannschaftsführer haben dafür Sorge zu tragen, dass die vorhandenen Dartautomaten in einem einwandfreien, ordnungsgemäßen Zustand sind und für die anstehenden Liga/Pokalspiele zur Verfügung stehen.

Ausbullen: Das erste Leg jeder Spielpaarung beginnt die Heimmannschaft. Das 2te die Gastmannschaft. Sollte es zu einem dritten Leg kommen, wird dieser mit einem Wurf auf Bull's Eye entschieden. Jeder Spieler der Paarung wirft einen Dart, dabei müssen beide Darts im Dartboard stecken bleiben (bleibt der Dart im Board stecken, so zählt dieser für das "Ausbullen". Hierbei ist es unerheblich in welchem Segment der Dart steckt, außer er trifft außerhalb des Trippelrings bzw. trifft ein Trippelsegment oder bleibt nicht stecken, dann muss noch einmal geworfen werden). Das Leg beginnt der Spieler, dessen Dart im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dart kann auf Wunsch des Gegners entfernt werden. Wenn beide Ligaspieler das Bull's Eye treffen oder beide Darts denselben Abstand zum Bull's Eye haben, muss von beiden Ligaspielern noch einmal geworfen werden. **Hierbei gilt:** Bull ist Bull und Bull's Eye ist Bull's Eye. D.h. stecken beide Darts im Bull's Eye (egal wo), bzw. stecken beide Darts im Bull (egal wo) muss nochmals ausgebullt werden.

4.4 Vorbereitung:

4.4.1 Der (Die) Dartautomaten, auf welchem (welchen) das Ligaspiel ausgetragen wird, ist (sind) der Gastmannschaft vor Ligaspielbeginn 30 Minuten, mind. jedoch 15 min, wenn dort noch ein Liga/Pokalspiel abgehalten wird, zum Einwerfen freizuhalten. Sollte es hierbei zu einer Verzögerung des Spielbeginns kommen so ist dies zu dulden.

4.4.2 Von jeder Mannschaft müssen am Spieltag mindestens (drei) vier Spieler anwesend sein. Es können auch zusätzlich zwei Ersatzspieler am Ligaspieltag eingewechselt werden. Es dürfen nur die anwesende Liga/Pokalspieler mit gültigen Spielerpässen eingetragen werden. Die Ersatzspieler können nach/eingetragen werden, müssen aber noch nicht anwesend sein. Bei Spielbeginn müssen die ersten vier Spieler anwesend und im Spielberichtsbogen eingetragen sein, (wenn nur 3 Spieler anwesend, werden auch nur 3 eingetragen). **Mit drei Spielern kann zweimal in der Saison angetreten werden, beim dritten Mal hat dies automatisch die Disqualifikation zur Folge.** Wenn ein Spieler noch nicht anwesend ist (ohne triftigen Grund), wird nach Spielplan weitergespielt, die übersprungenen Spiele (auf Spielbericht ersichtlich kennzeichnen) gelten als verloren, und werden nicht nachgespielt. Im Spielbericht eingetragene Spieler auch Ersatzspieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten der einzelnen Ligaklassen. Wenn eine Mannschaft nachweislich mit nur 3 Spielern Antritt und trotzdem 4 Spieler in den Spielberichtsbogen einträgt zählt ihr Spiel als verloren. Entscheidung folgt durch Sektionsleitung.

4.4.3 Aufgerufene Spieler haben unverzüglich am Dartboard anzutreten. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen nach drei Minuten letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

4.4 Verspätung

Bei Verspätung innerhalb der 30 Minuten Karenzzeit ist mit dem gegnerischen Mannschaftsführer Kontakt aufzunehmen. Dies gilt für beide Seiten, wobei die verspätete Mannschaft im Vordergrund steht. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, tritt Punkt 2.3.1 in Kraft

4.5 Ersatzspieler

Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.

5 Allgemeine Regel

- 5.1.1 Rauchen / Handys ist/ sind an der Abwurfline grundsätzlich untersagt. Mp3 Player sind zulässig, aber nur in einer Lautstärke zu betreiben, bei der die anderen Spieler nicht gestört werden. Verstöße werden als Foul geahndet

Alle Mannschaften werden angehalten, die Handys auf lautlos zu stellen.

Bei wiederholtem Regelverstoß wird der Spieler disqualifiziert und die bereits gespielten Spiele als verloren gewertet. Das Spiel ist unter Protest zu melden. Die Sektionsleitung hält sich weitere Schritte (Spielsperre) vor.

Während eines Liga/Pokalspieles soll der Mannschaftsführer oder die Vertretung erreichbar sein.

Spielablauf

- 5.2.1 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Nach Freigabe des Automaten (Aufleuchten der drei grünen Pfeile) zählt der geworfene Dart. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden
Ausnahme: im League Modus kann auch weitergedrückt werden.
- 5.2.2 Die Abwurfline darf während der Aufnahme (werfen der 3 Darts) nicht übertreten werden. Es ist erlaubt sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist, in ihrer gedachten Verlängerung ist erlaubt. Jedes andere Übertreten während der Aufnahme gilt als Beenden der Selben und es ist am Startwechselschalter weiter zu drücken. **Ausnahme:** Bei Darts, die nicht aus der Wurfbewegung herunterfallen, darf die Linie zum Aufheben übertreten werden. od. wenn ein geworfener Dart ein Segment blockiert (Stuck Dart / Check Dart).
- 5.2.3 Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl der Automat hat immer Recht. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.
Ausnahme: Check-Dart ist der Dart, der das Spiel beendet. Sollte der Automat falsch zählen oder das Spiel nicht beenden, obwohl der Dart im richtigen Segment steckt, ist dies ein **CHECK-DART**.
ACHTUNG: Sollte der Automat das Spiel beenden, obwohl der Dart sichtbar im falschen Segment oder im Schwarzen steckt, ist das Spiel auf den ursprünglichen Spielstand zurückzustellen. Bei Unstimmigkeiten wird das Leg komplett wiederholt.
- 5.2.4 Jeder Spieler hat vor dem Werfen darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Startwechsel in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch dem verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechseltaste als Nächster.
b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwechseltaste das Spiel fort.
- 5.2.5 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind:
a) **ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft. D.h. z.B. reinreden, absichtliches Husten usw.**
b) **ständiges Übertreten der Abwurfline.**
c) **absichtliches Verzögern des Spiels.**
d) **Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.**
Wird in einem Spiel ein Foul anerkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Spiel gewonnen. Des Weiteren kann die Sektionsleitung eingeschaltet werden wenn es Streitigkeiten über Fouls gibt. Die Sektionsleitung entscheidet dann über das weitere Vorgehen
- 5.2.6 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen werten, muss die Partie abgebrochen werden od. auf einem Automaten fertiggespielt werden, oder das Spiel muss innerhalb der nächsten Spielwoche nachgespielt werden. Das Spiel wird bei dem Spielstand des abgebrochenen Spiels fortgesetzt. Die Sektionsleitung ist sofort schriftlich zu informieren.
- 5.2.7 Sollte ein Gerät beim Entnehmen der Darts Punkte zählen, ist das Spiel auf den Ursprung zurückzustellen, od. das Leg neu zu beginnen od. eine Einigung der beiden Mannschaftsführer zu finden.

5.3 Spielabschluss

Nach der letzten Spielpaarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der DEDSV eV die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten. Nach Spielende ist der Spielberichtsbogen per Post, Fax oder E-Mail wie unter Punkt 3.3.3 an den Sportwart zu senden

5.4 Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe des DEDSV eV zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protests oder Einspruchs muss binnen 3 Tage an den DEDSV e.V. gesendet werden (Datum Poststempel zählt).

6 Ligabildung (Auf- und Abstieg)

6.1 Tabellenplatzierung

6.1.1 Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a) **Punktverhältnis**
- b) **Spielverhältnis**
- c) **direkter Vergleich**

6.1.2 Der Auf- und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Sektionsleitung geregelt. Die Sektionsleitung legt fest in welcher Klasse die einzelnen Mannschaften spielen.

6.1.3 Eine Liga soll aus 10 bis 12 Teams bestehen. Besteht eine höhere Klasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleibt die betreffende Mannschaft in ihrer zurzeit höchsten Klasse.

6.1.4 Der Aufstieg und Einzelspielerstatus in eine höhere Ligaklasse ist bindend

6.1.5 Ausnahmeregelungen über Auf- und Abstieg trifft die Sektionsleitung im eigenen Ermessen

7 Neues Spiellokal

Kann eine Ligamannschaft in ihrem Ligaspiellokal keine Liga/Pokalspiele mehr durchführen, (Pächterwechsel, o. Ä.) hat die Ligamannschaft 14 Tage Zeit, ein geeignetes Ligaspiellokal zu finden oder in einer anderen Gaststätte als Gastverein zu spielen, Sollte eine Ligamannschaft innerhalb dieser 14 Tage Heimspiele haben, ohne ein Spiellokal vorweisen zu können, werden diese Auswärts gespielt. Ein Spiellokalwechsel ist der Sektionsleitung unverzüglich schriftlich mitzuteilen. Die betroffene Mannschaft hat die nächsten Gegner in geeigneter und nachgewiesener Form von dem Spiellokalwechsel zu unterrichten

8 Geschlossenes Spiellokal

Ist ein Ligaspiellokal an einem Ligaspieltermin unerwartet geschlossen (z.B. Krankheit, Todesfall, Einbruch, Brandschaden, o. Ä.)
Der Vorfall ist umgehend der Sektionsleitung zu melden, um eine Entscheidung herbeizuführen.

9 Tauschen von Heimrecht

Das Tauschen sollte in Absprache beider Mannschaften immer möglich sein, muss aber schriftlich bei der Sektionsleitung (Sportwart) gemeldet werden. Außer in Pokalrund hier entscheidet die Sektionsleitung.

10 Neutraler Boden

Auf schriftlichen Antrag an die Sektionsleitung und dessen Prüfung, kann ein Ligaspiel aus wichtigem Grund auf neutralem Boden stattfinden. Der Antrag ist spätestens 14 Tage vor dem Ligaspiel zu stellen. Der neutrale Boden wird von der Sektionsleitung festgelegt. Sollte die Sektion über eine eigene, geeignete Spielörtlichkeit (**eigener Vereinsraum**) verfügen, so finden Spiele auf neutralem Boden ausschließlich dort statt. Der Spielbeginn wird/kann festgelegt werden.

11 Lokalverbot

- 11.1** Hat ein oder mehrere Spieler nachweislich in einem Spiellokal Hausverbot und müsste die betroffene Mannschaft dadurch zu dritt antreten, ist dieses Spiel auf neutralem Boden auszutragen, wenn die betroffenen Spieler die gegnerische Mannschaft von dem Lokalverbot rechtzeitig (14 Tagefrist) unterrichten und der Wirt für die Dauer des Ligaspiels das Lokalverbot nicht aufhebt.
- 11.2** Hebt ein Wirt für die Dauer des Ligaspiels das Lokalverbot auf, so ist das Spiel von der Sektionsleitung oder einem Spielbeobachter zu leiten.
- 11.3** Wirte, die einem DEDSV e.V. Spieler ein Lokalverbot aussprechen, sind angehalten der Sektionsleitung den Namen des Spielers und den Grund schriftlich mitzuteilen.
Zusätzlich ist vom Kapitän unter Angabe von Gründen Meldung an die Sektionsleitung zu machen.

12 Protest (Verfahren)

- 12.1** Ein Protest gegen die Wertung eines Liga/Pokalspiels ist nur möglich, wenn auf dem Spielberichtsbogen der Vermerk „**unter Protest**“ angebracht ist.
- 12.2** Eingelegte Proteste sind innerhalb von 3 Tagen schriftlich zu begründen und bei der Sektionsleitung einzureichen. Sachlich begründete Proteste werden dann durch die Sektionsleitung bearbeitet und wenn nötig, durch das Schiedsgericht siehe Punkt 15 (kostenpflichtig) innerhalb von 6 Wochen nach Eingang des Protests entschieden. Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts kann innerhalb von 7 Tagen bei der Vorstandschaft des DEDSV e.V. Widerspruch eingelegt werden. Sachlich objektiv unbegründete Proteste werden ohne weitere Anhörung sofort verworfen.

13 Ehrenkodex

Sollte ein Spieler den Ehrenkodex verletzen, so wird das laufende Spiel gegen ihm gewertet.

Diese sind wenn:

- ablenkendes und unsportliches Verhalten während der Gegner am Board steht
- ausfallende Beleidigungen
- unsportliches Benehmen d.h. treten gegen Automaten, Inventar; Wegwerfen seiner Darts usw.

Dies muss auf den Spielberichtsbogen durch Protest vermerkt werden.

Bei Wiederholungen kann dieses zum Ausschluss aus der Sektion führen.

Sportförderpreise

Die Sportförderpreise werden nur ausbezahlt wenn:

- Die Mannschaft ein Anrecht darauf hat
- Sämtliche falls ausgesprochene Geldstrafen oder Gebühren, siehe Maßnahmenkatalog beglichen sind
- alle Spielerpässe an die Sektionsleitung zurückgegangen sind

15 Generalklausel

- 15.1** Einzelfallentscheidungen Aufgrund derzeit nicht abschließend geregelter Bestimmungen der Spielordnung werden auf schriftlichem Antrag vor dem Schiedsgericht (kostenpflichtig) behandelt.
- 15.2** Dem Schiedsgericht obliegt ebenso die Prüfung, ob es sich um eine Einzelfallentscheidung handelt oder ob die Spielordnung ergänzt werden muss.
- 15.3** Bei Nichteinhaltung und grober Verletzung der Spielordnung, behält sich die Sektionsleitung das Recht vor, die gesamte Mannschaft aus der laufenden Saison auszuschließen.
Sämtliche Ansprüche auf Gebühren und Sportförderpreise sind nach Ausschluss erloschen. (Dies gilt auch für die Wirte- und Aufstellergebühr)
Mannschaften, Mannschaftsführer und Spieler können separat von der Sektionsleitung nach groben, unsportlichen Verhalten und Missachtung der Spielordnung abgesetzt und oder gesperrt werden (auch im nachhinein).
- 15.4** Sollte ein Spieler das Lokal oder die Mannschaft wechseln und hat Schulden im alten Spiellokal, (Wirt oder Mannschaft), wird dieser bis zum Begleichen der Schuld vom Spielbetrieb des DEDSV e.V. ausgeschlossen.
Die Sperre tritt nur bei schriftlich nachgewiesener Schuld des Wirtes in Kraft (Datum und Unterschrift)

16 Übergangs- und Schlussbestimmungen

Die neue Spielordnung und Maßnahmenkatalog der DEDSV e.V. Sektion Pfaffenwinkel tritt mit dem Tag nach Beschluss und ihrer Aushändigung an die Kapitäne in Kraft.

Alle bisherigen Spielordnungen der Sektion Pfaffenwinkel sind damit ungültig.

Die Obrigkeitsregelung durch die Vorstandschaft der DEDSV e.V. bleibt unberührt.

Alle in dieser Spielordnung vorkommenden Inhalte und deren Anhänge gelten als geschlechtsneutral formuliert und anzusehen!

Spiel-Ordnungs-Standnr. 2.1

GOOD DART's

Die Vorstandschaft